

# Entrevista con Geoffrey H. Broadbent

Realizada el 24 de Julio de 2002 en la Postbahnhof, Berlín  
Por Emilio Sessa, Pablo Remes Lenicov y Pablo Szlagowski



*Puesto que enseñamos en Talleres de Arquitectura en La Plata, y estamos interesados en el método de diseño, nos preguntamos ¿Cómo diseñar? ¿Cómo ser conscientes sobre el proyecto? Desde Portsmouth hasta hoy, el modo de diseñar ha cambiado. ¿Qué piensa usted sobre este cambio? ¿Qué piensa sobre el diseño en la era digital?*

Esas son preguntas fabulosas, y yo conozco las respuestas. Me gusta discutir todo lo de aquel libro, a pesar de que harán 30 años en el 2003, y porque además la edición española todavía se sigue vendiendo. Los editores me preguntan cada cinco años: «¿Podrías hacer una nueva edición?» y yo les respondo «Es muy complicado». Ya que si miramos qué hacen los arquitectos hoy, que hacen los psicólogos, que hacen los sociólogos, e intento resumir que ha pasado en todos esos campos, sería para mí muy, muy difícil. Entonces prefiero tomar temas particulares del libro. Una de las cosas que todavía me gusta mucho, es que la gente en esa época hablaba sobre el «proceso sistemático, paso a paso»; nunca estuve seguro sobre eso. Y todavía no lo estoy. ¿Vieron la última edición del libro? ¿La que tiene la posdata? Allí digo que si tomas la descripción general del programa, análisis, síntesis, evaluación e implementación, lo único que encuentro son flechas bajando de una a otra. Y digo: «eso no es verdad, nunca fue verdad». Lo que sí es cierto es que siempre se necesita un programa: que clase de edificio es, cuán grande es, cuántos cuartos, que clase de cuartos, etc., todas esas cosas. Y puedes dibujar diagramas de eso, diagramas de zonas, circulaciones, etc. Pero el paso desde ese análisis a la síntesis es la pregunta más importante. Lo que realmente sucede en esta instancia, es que debemos sintetizar algo teniendo escasas referencias al programa en su conjunto, lo cual realmente no importa, pero a condición de que luego confrontemos cuidadosamente con aquel programa esto que hemos sintetizado. Para esto uso palabras de Karl Popper: Conjeturas y Refutaciones. Todavía usamos los caminos de la síntesis que yo describí, con la maravillosa tecnología actual, a pesar de que le he cambiado los nombres un poco. Podemos hablar todavía de diseño pragmático, diseño tipológico, diseño analógico y diseño sintáctico. Lo que tenemos ahora es un cúmulo de diseño pragmático y eso es absolutamente correcto. Una suma de síntesis es como eso; tu trabajas con materiales, con maquetas, con computadoras, y verificas tus ideas interactuando con las cosas que estas elaborando, entonces es todavía diseño pragmático. En cuanto a mi segundo tipo de diseño, al que ahora llamo tipológico, también existe mucho sobre eso. Cambié mi «icónico» por tipológico ya que fue un poco confundido con la semiótica y mucha otra gente, como Aldo Rossi, y Alan Colquhoun, hablaban sobre tipología por la clase de concepto que yo

tenía en mente. Entonces ahora usamos la misma terminología, para la misma cosa, las tipologías pueden ser cierta en todas las escalas, desde un picaporte a un proyecto de cocina, un proyecto de un departamento, un conjunto de viviendas, una ciudad entera. Todo puede ser tipológico. Dando una solución «trabajo conocido», tú la repites y por supuesto puedes guardar tus tipologías en la computadora. El diseño analógico es todavía como lo describo en el libro, dibujamos ideas desde formas naturales, desde pinturas, desde la arquitectura vernácula y de la otra. Es todavía absolutamente correcto lo que escribía en el libro, y por supuesto existen grandes bancos de datos, disponibles hoy en día, con imágenes que pueden inspirarte.

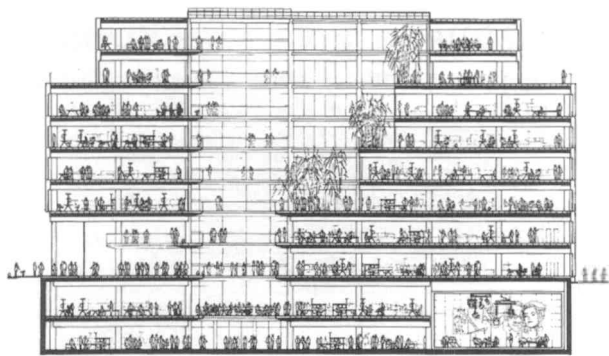
Y por último, lo que solía llamar canónico y ahora lo llamo sintáctico ya que, otra vez, existen confusiones con la semiótica. Sintáctico en semiótica es un problema de reglas que usamos en la generación de sentencias, y es la misma cosa cuando Peter Eisenman habla sobre reglas sintácticas (geométricas) en la generación de arquitectura: formula un set de reglas geométricas, para generar, sumando y dividiendo espacios. Sintáctico es mejor que canónico, como he usado en el libro, ya que eso era realmente sobre sistemas proporcionales, desde lo Egipcio a lo Gótico. La verdad es que los arquitectos egipcios, los arquitectos griegos, los constructores de las grandes catedrales, poseen reglas geométricas, pero también otra clase de sintaxis para la generación de formas arquitectónicas. Y también muchos arquitectos actuales, de Bofill a Botta, de Eisenman a Foster, de Libeskind a Tschumi. Y qué útil es la computadora para esto. Entonces, estoy absolutamente seguro que mis cuatro clases de diseño todavía son ciertos y que no existe tal cosa como el CAD sin ellos.

*En este sentido, existe una interacción entre la mente del arquitecto y la máquina, sin lo material, sin la sensibilidad de la materia. ¿Qué piensa usted de esto?*

Pienso dos cosas. Depende del proyecto, los materiales y el arquitecto. Algunos arquitectos están muy cerca de la máquina, como Eisenman o Tschumi. La última vez que lo vi a Tschumi, cuando estaba finalizando la última de las «follies» para el Parque La Villette en París, dijo: «Tenemos nuestra computadora en París, en donde está la sintaxis de las «follies»; y en New York, todas las semanas, realizo un boceto de una nueva «folle» y lo envío via fax a París. La computadora escanea mi dibujo, y chequea si mi sintaxis es cierta, corrige si me equivoco y luego hace los dibujos.»

*Eso es una metodología...*

Absolutamente. Y en Eisenman también. Si miras algunos de los diseños de Eisenman de fines de los '80 o comienzos de los '90, como la Escuela de Arquitectura en Cincinnati, es el mismo procedimiento. Él hace una unidad geométrica y luego la repite de acuerdo a ciertas reglas. Y Peter ha realizado siempre esta clase de cosas. En sus casas tempranas, donde trabajó manualmente, inventó algunas reglas complejas para dividir espacios y luego los dibujaba. Y ahora hace las mismas cosas con la computadora; es la misma clase de pensamiento. Por supuesto, existen muchos arquitectos que no trabajan con la computadora en este sentido; ellos simplemente tienen una imagen en sus cabezas, y luego la ponen en la computadora, la miran y modifican cosas como colores, proporciones y formas. Eso todavía es diseño pragmático. Frank Ghery tiene una clase diferente de pragmatismo. Él hará un boceto y se lo dará a sus ayudantes para que



Diseño Tipológico: Norman Foster utiliza un muy conocido «tipo» de atrio siglo XX, como el corazón de su edificio Independent Televisión News en Londres.

realicen una maqueta. El tipo de maqueta que ellos hagan dependerá de los materiales que usen; madera, yeso o cualquier cosa, incluso el papel arrugado - tu componente «sensual» - entonces lo digitalizarán en la computadora para manipulaciones pragmáticas posteriores.

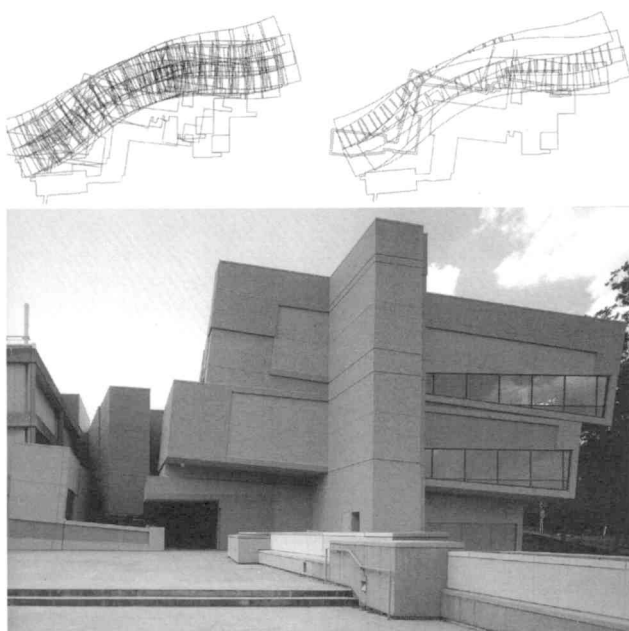
*El diseño es siempre pragmático, en diferentes formas.*

El pragmatismo está en el corazón del diseño, absolutamente, y como agregado a los métodos antiguos -trabajando con ensayo y error directamente con los materiales podemos aplicar las nuevas técnicas y hacerlas más interesantes. Muchas catedrales Góticas fueron diseñadas pragmáticamente. En lugares como Beauvais llevaron la tecnología a los límites, y fallaron. Esta es una clase extrema de pragmatismo. ¡Pero no los detuvo, al mismo tiempo, de usar reglas sintácticas muy complejas, incluso tipológicas - y analogías!

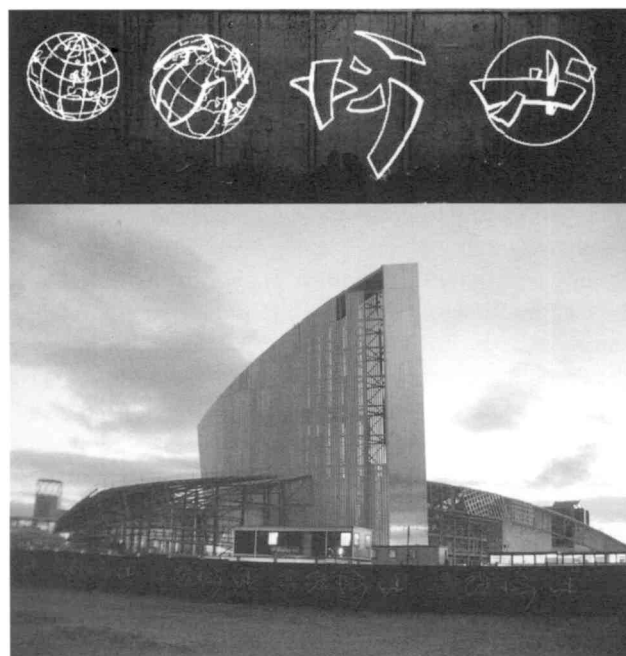
*Otra pregunta, ¿Cuál es la tecnología que permite a nuevas formas ser construidas?*

Bueno, creo que el área que la gente no ha expuesto demasiado en sus diseños, y espero lo puede hacer, es lo que llamo tipología. Mucha gente, conciente o no, repite diseños de «trabajo conocido» para ciudades, cocinas, casas y así sucesivamente. Pero la tipología es útil, quizás donde más lo sea, en los detalles. Todos los arquitectos tienen que diseñar detalles, como ventanas, muros, cubiertas, y esa clase de cosas. Y esto podría ser muy fácil; tienen las tipologías para estas cosas en la computadora y simplemente los llaman cuando los necesitan. Si tienes detalles «trabajo conocido» en tu computadora tu no puedes cometer errores, solo haces un click en el mouse y sabes que eso funcionará correctamente. Incluso el graduado más reciente, bastante ignorante de estas cosas, no necesita cometer un solo error en su vida. En esa área la relación con los materiales y con el diseño es muy fácil de realizarla bien. Estuve tomando algunas notas esta tarde, en una reunión sobre educación. Estuvo bien, pero no se dirigió a este problema. Cuando yo era estudiante, un graduado reciente, y cuando empecé a enseñar, la queja más grande de los arquitectos era que los estudiantes no supieran como hacer los detalles. Y mi respuesta era, ¿por qué deberían? Yo intenté, incluso entonces, construir una biblioteca de detalles de oficina pero muchas personas dijeron: «Los arquitectos quieren ser creativos sobre sus detalles». A lo que mi respuesta fue: «bien, dejémoslos, con tal que lo que ellos hagan sea mejor que la norma de la oficina, y si lo hacen, ¡entonces lo adoptaremos como nuestra nueva norma!» Si usted tiene unos buenos detalles «trabajo conocido» en su computadora, la necesidad de hacer detalles nunca es un problema. Pero tengo que decir que la primera vez que me encontré con Daniel Libeskind el estaba trabajando en el maravilloso Museo Judío de esta ciudad. Yo le pregunté cómo lo estaba encaminando y él dijo: «En este momento yo estoy haciendo los detalles de gran tamaño. Realmente yo nunca había visto uno, pero sé que tienes una pared con un agujero en él y un pedazo de corte de vidrio más-o-menos para encajar. Todo lo que tienes que hacer es solucionar cómo se pueden juntar las dos cosas y ése es un ejercicio creativo maravilloso. Tan interesante como todas esas ideas conceptuales que usé diseñando el Museo!» Y por supuesto él tiene razón.

*¿Qué piensa usted de las técnicas de diagramas, cuando ve a*



*Diseño Sintáctico: Peter Eisenman, en su Aranoff Center para la Universidad de Cincinnati utiliza nuevamente un sistema geométrico, como lo hace usualmente, como una base para sus formas esenciales. Pero esta vez es una unidad rectilínea, básica, serpenteando a través del sitio según los contornos. A pesar de parecer diferente, existe todavía una geometría básica.*



*Diseño Analógico: Daniel Libeskind toma un globo terrestre y lo rompe en fragmentos para el Museo Imperial War en Trafford, Manchester. Cada segmento, o parte, representa un teatro en el que la guerra del siglo XX ha tenido lugar, en la Tierra, en el Aire o en el Agua. Entonces su Museo está compuesto por estas tres «partes» con la Tierra, obviamente, como el elemento horizontal principal, y el Aire como el elemento elevado.*

*¿tantos arquitectos utilizarlas en el diseño?*

Un diagrama puede ser una cosa maravillosa que sintetiza en la mente la esencia de tus pensamientos. Hay muchos tipos de diagramas que dependen de qué uno está tratando de mostrar. Tu diagrama puede ser una cosa verdaderamente potente para que tú lo uses sólo para ti. Una vez que tienes un diagrama que muestra lo que tienes en mente, entonces pues puedes mostrarlo a otras personas, con la esperanza que ellos comprendan la esencia de tus pensamientos. Hay muchísimos tipos de diagramas, pero el viejo «partido» Beaux Arts es el tipo más utilizado. Habitualmente cuando examino trabajos de estudiantes y tengo que posteriormente hacer un informe, dibujo un simple diagrama; planta, vista, corte, perspectiva; sólo una pequeña y delgada línea que me recuerde qué es lo que quiero decir.

*¿O buscar otro diagrama que tenga en mente...*

Exactamente. Trato de elegir el que mejor represente el esquema del estudiante para mí y que también lo sea para otro.

*¿Existe todavía aquella dualidad entre caja negra y caja transparente?*

Es una magnífica pregunta.

*¿Es la técnica de diagramas una caja negra?*

No necesariamente. Nunca estuve realmente convencido con la distinción que Chris Jones hizo entre «caja negra» y «caja transparente». ¡Y el hecho que, desde el momento en que estás haciendo diagramas para todo, aunque sólo sea para ti mismo, significa que estás sacando cosas «hacia afuera», fuera de tu mente, sobre un pedazo de papel! Eso

no es una «caja negra», pero tampoco es «transparente» a menos que lo hagas sobre un papel transparente, entonces puedes usar varias capas, ¡y tu «caja» comenzará a ser menos «negra» a partir de cada uno de ellos!

Si tuviera que re-escribir aquel libro, quitaría muchas cosas, como las matemáticas. Todas aquellas cosas, todos los temas que necesitamos en arquitectura son más fáciles ahora con la computadora. Yo creo, de todos modos que algunas cosas son demasiado simples como para ser utilizadas en un libro sobre arquitectura. También lo son las técnicas de computación pero en un modo diferente.

Solo pensar en lo que han avanzado las computadoras e incluso el Diseño Asistido por Computadoras en los últimos treinta años. Es terrible, ¡pero magnífico!

Lo que he comenzado a hacer ahora es tomar la obra de algunos arquitectos que creo son asombrosamente interesantes, para ver cómo mis ideas armonizan con lo que ellos hacen. Por ejemplo, tomé los participantes de la muestra «Deconstructivismo» de Nueva York: Eisenman, Libeskind, Hadid, Koolhaas, etc. Analicé su obra en detalle y encontré - para mi sorpresa - que a pesar de ser raro en sus proyectos, ellos están trabajando exactamente como yo había descrito treinta años atrás. Llegué a esta conclusión dos o tres años atrás cuando estuve en Hong Kong. Allí me preguntaron «¿puede dar una conferencia aquí? ¿Puede enviarnos algunos títulos?» Por supuesto dije, «yo puedo hacerlo». Igualmente hoy, treinta años después, todos preguntan sobre los métodos de diseño porque saben que ese es el tipo de cosa a que me dedico. Y sigue siendo una fascinación personal. Pero, yo había estado trabajando bastante sobre «Deconstrucción», escribiendo una pequeña «guía para estudiantes», cuando la respuesta llegó de Hong Kong: «¿puede combinar Deconstrucción con métodos de diseño?» Yo contesté, «seguro, pienso que será fácil». Tomé aquellos arquitectos, el modo en que describen su obra, la manera en que se pueden ver cosas en su obra, y

encontré en ellas aquellas mismas cosas de mi libro. Aplicadas de manera diferente, pero son las mismas cosas. De manera que es así como arriba a esta línea de pensamiento.

*¿Qué arquitectos contemporáneos le caen mejor?*

Fui preguntado al respecto por Andreas Papadakis, quien organizó algunos seminarios sobre «Deconstrucción» en Londres con Tschumi, Eisenman, Hadid y otros, dirigidos por Charles Jencks. Andreas me dijo «¿Querías escribir el libro?» - Charles no quiso hacerlo -y yo dije «es muy difícil», es muy complicado. Entonces Andreas dijo «yo te pago». Yo lo hice, y él también. Leí algo de Derrida y también algunos escritos de arquitectos sobre este tema. No pude establecer conclusiones generales sobre ese grupo; eran muy diferentes, pero encontré unos pocos hilos conductores comunes, y eso es sobre lo que escribí. De ellos, los que me caen mejor por sus edificios, son Daniel, Zaha, and Frank; creo que intelectualmente Peter es maravilloso, pero sus edificios son un poco duros para mí. Si tuviera que elegir dos, como me lo preguntaron ayer, probablemente diría Libeskind y Hadid. Pero si tuviera que hacer una elección de tres, ciertamente Frank Gehry sería uno de ellos; probablemente, de algún modo, es el que me gusta más, pero por supuesto existen también otras consideraciones...

*Muchas gracias.*

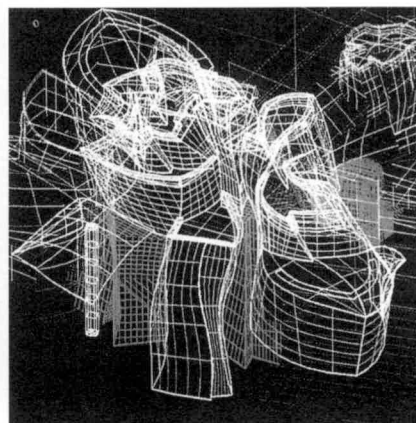
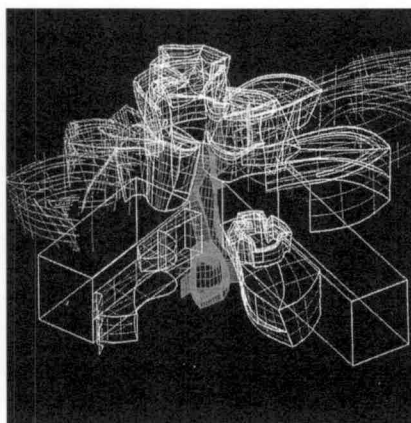
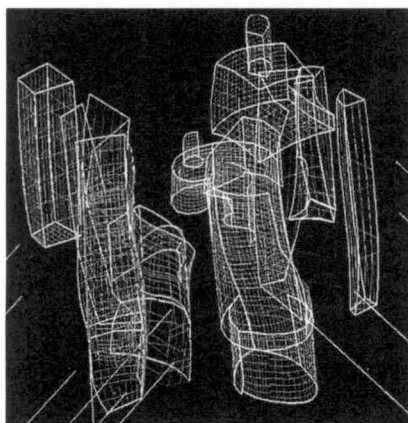


**Interview with Geoffrey H. Broadbent**

**July 24th 2002, in Postbahnhof at Ostbahnhof, Berlin.**

***We are interested in the design method, because we teach in a Workshop in La Plata. How to design? How to be conscious about a project?. From Portsmouth to now, the way of designing has changed. What do you think about this change? What do you think about the design in the digital era?***

Those are great questions, and I know the answers. I like to discuss all the things in that book, even though it will be 30 years old in 2003 but the Spanish edition is still selling! The publishers have asked me, every five years or so, «could you do a new edition?» and I've said «It's too complicated». Because if we look at what architects do today, what psychologists do, what sociologists do and I try to summarize now what's happened in all those fields would be very very difficult. So these days I like to take particular parts of the book. One of the things I still like very much is - remember at that time people were talking about a «systematic, step by step, process» - well, I was never sure about that. And I'm still not. Did you see the last edition of the book?, the one with the Postscript? I said there that if you take the general description of briefing, analysis, synthesis, evaluation and implementation, people used to put arrows going down from one to other. And I said «that's not true, it was never true». What's true is that you always need a brief: what kind of building it is, how big, how many rooms, what kind of rooms etc All these things. And you can draw diagrams of that, you know, diagrams of zones, circulation etc. But the step from that analysis to a synthesis is the major question. And I say that what really happens at that stage is that we may synthesise something with hardly any reference to the brief at all, which really doesn't matter, provided that we then check what we've synthesized carefully against the brief. I use Karl Popper's words: Conjectures and Refutations. We still use the ways of synthesizing I described, with the marvelous new technology, although I've changed the names a bit. We can still talk about pragmatic design, typologic design, analogic design and syntactic design... What we have now is a lot of pragmatic design and that is absolutely right. A lot of synthesis is like that; you work with materials, with models, with the computer, and you check your ideas by interactions with the



Diseño Pragmático: Probablemente Frank Gehry Associates posee la mas Pragmática de todas las aproximaciones al diseño de estos tiempos. Frank realiza un boceto, o quizás retuerce un trozo de papel, para representar alguna forma interna o externa. Su personal realizará maquetas de esas ideas iniciales, y luego las escanea en

computadoras, usando el software CATIA, para lograr una versión digital que luego puede ser utilizada de distintas formas; como un prototipo para ideas del proyecto o quizás como la base para los dibujos del fabricante, en el cual el revestimiento metálico de Bilbao se produce.

things you are working with, so it's still pragmatic design. As for my second kind of design, which I now call typologic, there's a lot of that about also. I changed my «iconic» to typologic because it was a bit confusing with semiotics and because several other people, like Aldo Rossi, and Alan Colquhoun, talked about typology for the kind of concept I had in mind. So now we're using the same terminology, for the same thing and typologies can be true at every scale from that of a door knob to that of a kitchen plan, an apartment plan, or a housing layout plan, a whole city. Everything can be typologic. Given a «known to work» solution, you repeat it and of course you can store your typologies in your computer. Analogic design is still very much as I describe it in the book, we draw ideas from natural forms, from painting, from vernacular and other architecture. I 's still absolutely right, what I said in the book, and of course there are huge data banks available these days of images that might inspire you. And then, the last one, which I used to call canonic, I now call syntactic because again, there are confusions with semiotics. Syntactics in semiotics is a matter of the rules we use in generating sentences and it's the same thing when Peter Eisenman talks about syntactic (geometric) rules in generating architecture: formulate a set of geometric rules, for generating, adding and dividing spaces, Syntactic is better than Canonic as I use it in the book because that was really about proportional systems, from Egyptian to Gothic. The truth is that the Egyptian architects, the Greek architects, the great cathedral builders, certainly had geometric rules, but also other kinds of syntax, for generating architectural forms. And so do many current architects, from Bofill to Botta, Eisenman to Foster, Libeskind to Tschumi.. And how useful the computer is for this. So I am absolutely sure that my four types of design are still true and there's no such thing as computer-aided design without them,

**In this way, there is an interaction between the mind of the architect and the machine, without the material, the sensuality of the material. What do you think of this?**

I think two things. It depends on the project, materials, and the architect. Some architects are very close to the machine, like Eisenman or Tschumi. Last time I saw Tschumi, when was just finishing the last of the «follies» for the Parc de la Villette in Paris; he said «We have our computer in Paris, containing the syntax of the «follies», and in New York, every week, I sketch a new folie and I fax it to Paris. The computer scans my drawing, and checks if my syntax is true, corrects it if I'm wrong and then makes the drawings.»

**That's a methodology...**

Absolutely. And Eisenman too. If you look at some of the Eisenman's designs in the late '80 or early '90, like the School of Architecture in Cincinnati, it's very much the same procedure. He makes a geometric unit and then repeats it according to certain rules. And Peter has always done that kind of thing. In his early houses, where he worked manually, he devised some complex rules for dividing spaces and then drew them. And now he does similar things with computers; it's the same kind of thinking. Of course, there are lots of architects who don't work with computers in that way; they simply have an image in their minds, and then put it into the computer, and then they look at it, modifying things like colors, proportions and shapes. That's still a pragmatic design.

Frank Gehry has a different kind of pragmatism. He'll make a sketch and hand it to his assistants to make a model. The kind of model they make will depend on the materials they use; wood, plaster or whatever, even crumpled paper - your «sensuality» component - then they'll digitize it into the computer for further pragmatic manipulations.

**Design is always pragmatic, in different forms.**

Pragmatic is at the heart of design, absolutely and, in addition to the old methods - working by trial-and-error directly with the materials, we can apply the new techniques and make it even more interesting. You know a lot of Gothic cathedrals were designed pragmatically. In places like Beauvais they stretched their technology to the limits, and it fell down. That's an extreme kind of pragmatism. But it didn't stop them, at the same time, from using highly complex syntactic rules, even typologies - and analogies!

**There is another question, what is the technology that makes new forms that can be constructed?**

Well, I think the area that people haven't exposed very much in their designs, and I'd hoped they would, is what I call typology. Lots of people, consciously or not, repeat «known to work» designs for towns, kitchens, houses and so on. But typology is just as useful, perhaps even more so, in the details. All architects have to design details, like windows, walls, roofs and that kind of things. And this can be so very easy, have the typologies for these things in your computer and simply call them up when you need them. If you have a «known to work» details in your computer, you don't have to make mistakes, just click on the mouse and you know it will work correctly. Even the most recent graduate, rather ignorant of these things, needn't ever make a single mistake. That relationship with materials and with design is so easy to get well done in that area. I was taking some notes this afternoon at a meeting about education. It was OK, but it didn't address this issue. When I was a student, a recent graduate in practice, and when I first started teaching, the big complaint from architects in practice was that students didn't know how to do the details. And

my answer was, why should they? I tried, even then, to build up a library of office details but many people said: «Architects want to be creative about their details.» To which my answer was: «Fine, let them go ahead, as long as what they do works better than the office standard, and if it does, then we'll adopt it as our new standard!» If you've got good, known-to-work-details in your computer, detailing need never be a problem. But I have to say that the first time I met Daniel Libeskind he was working on that marvellous Jewish Museum in this city. I asked him how he was getting on and he said: «At the moment I'm doing the full-size details. Actually I'd never seen one, but I know you have a wall with a hole in it and a piece of glass cut more-or-less to fit. All you have to do is to work out how you can fix the two things together and that's a wonderful creative exercise. Just as interesting as all those conceptual ideas I used in designing the Museum anyway!» And of course he's right.

**What do you think of the techniques of diagrams? When some architects nowadays use diagrams, what do you think of that?**

A diagram can be a wonderful thing, summarizing in your mind the essence of your thoughts. There are many kinds of diagrams and it depends on what you are trying to indicate. Your diagram can be a very powerful thing, for you to use only for yourself. Once you have a diagram that shows what you have on mind, then of course you can show it to other people, in the hope they'll understand the essence of your thoughts. There are very many kinds of diagram, but the old Beaux Arts partie was a very useful kind. Often when I'm examining students' work, and have to report on it afterwards, I'll draw a single diagram; plan, elevation, section, perspective; just one tiny line drawing that will remind me of what I want to say.

**Or look for another diagram what you have in mind.**

That's right. Exactly. I try to choose the one that sums up the student's scheme for me but another one might have done just as well.

**Nowadays, does the duality between black box and transparent box exist?**

That's a wonderful question.

**Is the diagram a black box?**

Not necessarily. I was never really happy with the distinction that Chris Jones made between «black box and transparent box.» And the fact that you're making a diagram at all, if only for yourself, means that you're getting things «out there,» out of your mind, onto a piece of paper! That's not a «black box,» but it isn't «transparent» either, unless you make it on a sheet of transparent film. Then you might start using many layers, and your «box» gets less «black» with each of them! If I had to re-write that book, I'd cut out many things, such as the mathematics. All that stuff, all the maths we need in architecture, is so much easier now with the computer. I think, anyway, that some of the things are now too simple to be used in a book on architecture. And so are the computer techniques in a different way. Just think how computers have advanced, including Computer Aided Design, in the last 30 years. It's terrifying, but wonderful!

What I've started to do now is to take the work of current architects - I think they're amazingly interesting - to see how my ideas match up with what they do. As a sample I take the people used in the New York show on «Deconstructivism,» Eisenman, Libeskind, Hadid, Koolhaas etc. I analyze their work in detail and find - somewhat to my surprise - that however unusual their projects, they are still working in exactly the ways I was describing, almost 30 years ago. I came to this conclusion two or three years ago when I was in Hong Kong. They asked me «could you do a lecture here? Could you send us some titles?» Of course I said I could. Even now, 30 years later, everybody asks for design method because that's the kind of thing they know I do. And it's still a personal; fascination. But I'd been working for quite a while on «Deconstruction,» actually written a little «Student Guide» and the reply came back from Hong Kong: «Could you combine Deconstruction and Design Method? I said «Sure, I think it will be easy». I'd take those architects, the way they describe their work, the way you can see things in their work, and I find in them those same things from my book. Applied differently, but it's the same things. So that's how I got onto this line of thinking.

**What actual architects do you like most?**

I was asked by Andreas Papadakis who'd arranged some seminars in London on «Deconstruction,» with Tschumi, Eisenman, Hadid etc directed by Charles Jencks. Andreas asked me «would you like to write the book?» - Charles didn't want to do it - and I said «it's too difficult,» very complicated. Then Andreas said «No, come on, I'll pay you». So I did, and he did. I read some Derrida, some of the architects writing about that kind of stuff as well. I couldn't draw general conclusions about that group; they were all different, but I saw a few common threads between them, and that's what I wrote about. Of these, the architects I most like by their buildings, are Daniel, Zaha and Frank; Peter, I think he is wonderful intellectually but I'm not sure about the buildings, Bernard is similar lovely and thoughtful but his buildings are a bit hard for me. If I had to choose two; which I was by interviewers yesterday, probably I'd say Libeskind and Hadid. But if I had a choice of three, then most certainly Frank Gehry would be one of them; probably, in some moods, the one I like most, but of course there are other considerations!

**Thank you very much**